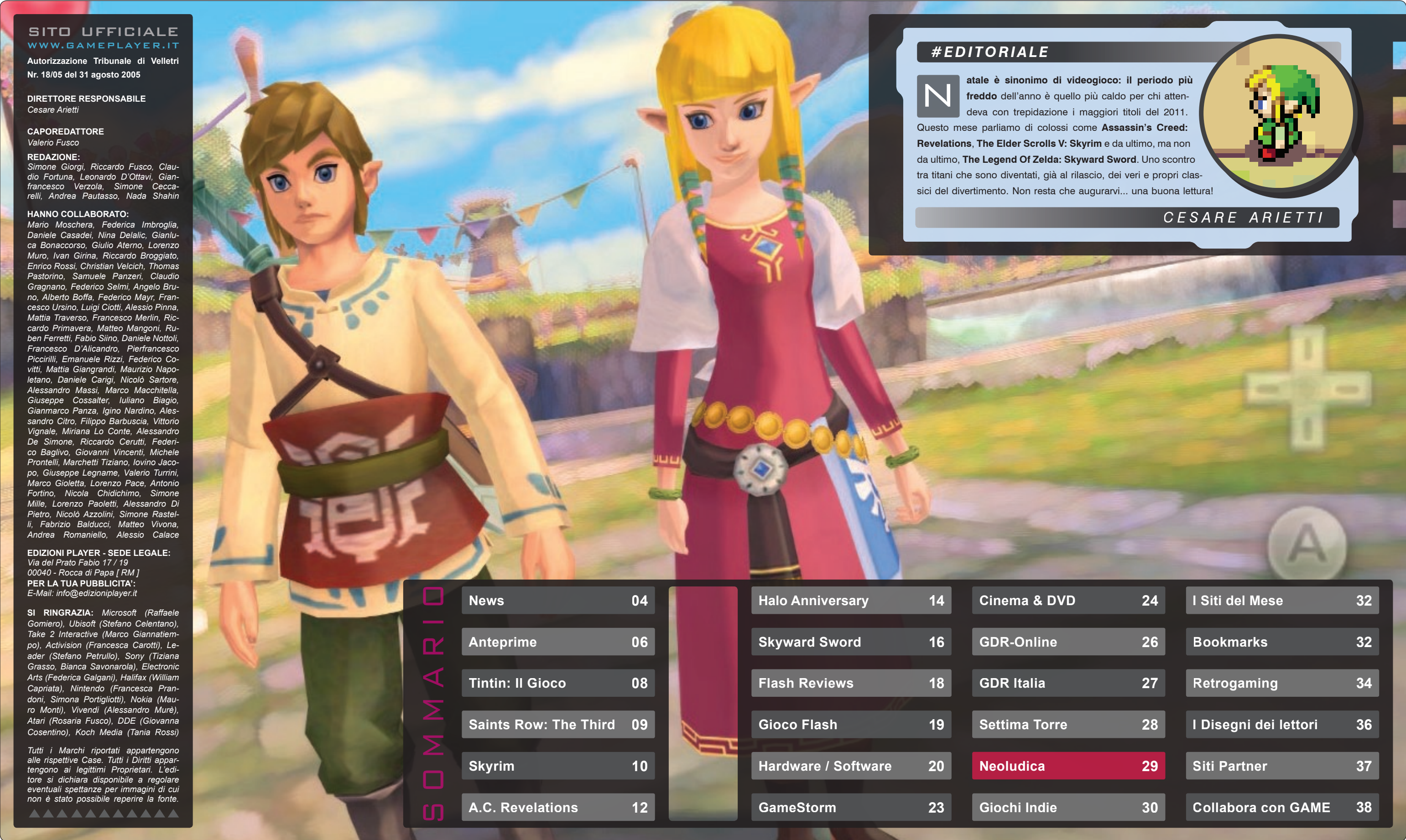
LA PRIMA RIVISTA GRATUITA DI VIDEOGIOCHI
GAME
HI-TECH / DVD / MUSIC / PC
MOBILE / DIGITAL ART / ANIME
DISPONIBILE SU OLTRE 800 SITI WEB!
WWW.GAMEPLAYER.IT
MENSILE - DICEMBRE 2011
68
Gioco omaggio
Clicca Qui
SAINTS ROW: THE THIRD
SIETE PRONTI A PORTARE IL DELIRIO?
SKYWARD SWORD
RITORNA LA LEGGENDA DI ZELDA
JUST DANCE 3
NUOVA TRACKLIST PER LA MUSICA!
CLICCA QUI
The Elder Scrolls V
SKYRIM
IL MONDO DI BETHESDA E' SENZA FINE!
IN QUESTO NUMERO
HALO ANNIVERSARY
TINTIN: IL GIOCO
A.C. REVELATIONS

SITO UFFICIALE
WWW.GAMEPLAYER.IT

Autorizzazione Tribunale di Velletri Nr. 18/05 del 31 agosto 2005

DIRETTORE RESPONSABILE
Cesare Arietti

CAPOREDATTORE
Valerio Fusco

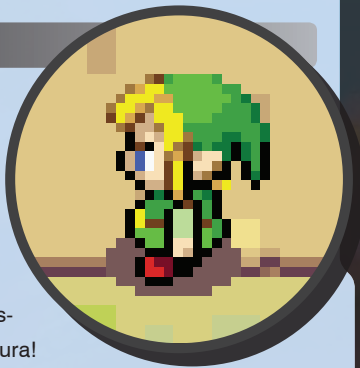
REDAZIONE:
Simone Giorgi, Riccardo Fusco, Claudio Fortuna, Leonardo D'Ottavi, Gianfrancesco Verzola, Simone Ceccarelli, Andrea Pautasso, Nada Shahin

HANNO COLLABORATO:
Mario Moschera, Federica Imbroglia, Daniele Casadei, Nina Delalic, Gianluca Bonaccorso, Giulio Aterno, Lorenzo Muro, Ivan Girina, Riccardo Broggiato, Enrico Rossi, Christian Velcich, Thomas Pastorino, Samuele Panzeri, Claudio Gragnano, Federico Selmi, Angelo Bruno, Alberto Boffa, Federico Mayr, Francesco Ursino, Luigi Ciotti, Alessio Pinna, Mattia Traverso, Francesco Merlin, Riccardo Primavera, Matteo Mangoni, Ruben Ferretti, Fabio Siino, Daniele Nottoli, Francesco D'Alicandro, Pierfrancesco Piccirilli, Emanuele Rizzi, Federico Covitti, Mattia Giangrandi, Maurizio Napoletano, Daniele Carigi, Nicolò Sartore, Alessandro Massi, Marco Macchitella, Giuseppe Cossalter, Iuliano Biagio, Gianmarco Panza, Igino Nardino, Alessandro Citro, Filippo Barbuscia, Vittorio Vignale, Miriana Lo Conte, Alessandro De Simone, Riccardo Cerutti, Federico Baglivo, Giovanni Vincenti, Michele Prontelli, Marchetti Tiziano, Iovino Jacopo, Giuseppe Legname, Valerio Turrini, Marco Gioletta, Lorenzo Pace, Antonio Fortino, Nicola Chidichimo, Simone Mille, Lorenzo Paoletti, Alessandro Di Pietro, Nicolò Azzolini, Simone Rastelli, Fabrizio Balducci, Matteo Vivona, Andrea Romaniello, Alessio Calace

EDIZIONI PLAYER - SEDE LEGALE:
Via del Prato Fabio 17 / 19
00040 - Rocca di Papa [RM]
PER LA TUA PUBBLICITA':
E-Mail: info@edizioniplayer.it

SI RINGRAZIA: *Microsoft (Raffaele Gomiero), Ubisoft (Stefano Celentano), Take 2 Interactive (Marco Giannatiempo), Activision (Francesca Carotti), Leader (Stefano Petrullo), Sony (Tiziana Grasso, Bianca Savonarola), Electronic Arts (Federica Galgani), Halifax (William Capriata), Nintendo (Francesca Prandoni, Simona Portigliotti), Nokia (Mauro Monti), Vivendi (Alessandro Murè), Atari (Rosaria Fusco), DDE (Giovanna Cosentino), Koch Media (Tania Rossi)*

#EDITORIALE

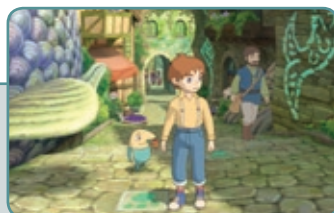
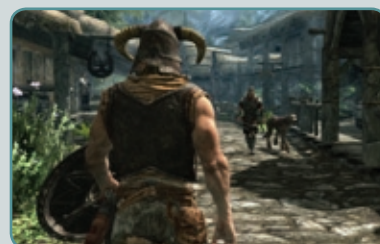
Natale è sinonimo di videogioco: il periodo più freddo dell'anno è quello più caldo per chi attendeva con trepidazione i maggiori titoli del 2011. Questo mese parliamo di colossi come **Assassin's Creed: Revelations**, **The Elder Scrolls V: Skyrim** e da ultimo, ma non da ultimo, **The Legend Of Zelda: Skyward Sword**. Uno scontro tra titani che sono diventati, già al rilascio, dei veri e propri classici del divertimento. Non resta che augurarvi... una buona lettura!

CESARE ARIETTI

SOMMARIO

TARGET NEWS

THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM PREMIATO OVVIAMENTE COME MIGLIOR GIOCO DELL'ANNO!

VGA 2011: ARRIVANO I VINCITORI

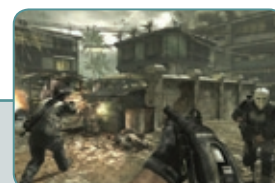
Il momento più atteso dai videogiocatori di tutto il mondo è arrivato: si sono conclusi i **Video Games Awards**, decretando i migliori titoli rilasciati nel corso dell'anno. E non stupisce scoprire quale gioco abbia riscosso più successo: è **The Elder Scrolls V: Skyrim**, del team **Bethesda**. Premiato come gioco dell'anno, ha dovuto affrontare una serrata concorrenza: sul podio anche **Portal 2**, miglior gioco **PC** e **Multiplayer**, e **Batman: Arkham City**, scelto nella categoria **Action adventure**. Spazio alla musica di **Bastion** (miglior colonna sonora), mentre **Zelda: Skyward Sword** ottiene il **VGA Hall of Fame**!

VENDITE SCARSE PER IL CAPOLAVORO SVILUPPATO DA LEVEL 5 E IL FAMOSO STUDIO GHIBLI!

NI NO KUNI: SUCCESSO... MANCATO!

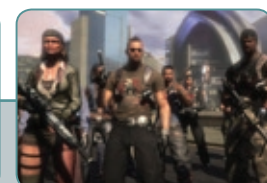
Nonostante la qualità complessiva di Ni No Kuni sia davvero eccelsa, grazie all'incredibile lavoro svolto da **Level 5** e lo **Studio Ghibli**, famoso per capolavori animati come **Totoro** e **Principessa Mononoke**, il gioco non ha riscosso il successo sperato in Giappone. Secondo le stime degli sviluppatori, le 65 mila copie vendute nella prima settimana sono solo il 40% di quelle che erano state previste. Un andamento che preoccupa e che richiama alla mente un altro grandissimo titolo purtroppo sottovalutato, l'eccezionale **Shenmue** di **SEGA**. Ma la situazione può ancora migliorare nelle prossime settimane...

LA VERSIONE ESTESA DI CONTIUUM SHIFT ARRIVA NEL 2012!

BLAZBLUE PRESTO IN EUROPA!

Arc System Works ha annunciato l'arrivo in Europa di BlazBlue Continuum Shift Extend per i primi mesi del 2012. Il titolo è previsto per **PS3**, **PSVita** e **XBox 360**. Nel gioco saranno presenti tutti i personaggi dei precedenti **DLC**, tra cui **Makoto**, **Valkenhayn Hellsing R** e **Platinum the Trinity**. Tra le *new entry* troviamo **Relius Clover** e la sua 'robotic puppet' **Ignis**. Inoltre saranno disponibili numerosi contenuti extra, sia per il **single** che per il **multiplayer**!

CONDANNE ESEMPLARI DA ACTIVISION CONTRO I BUG USER!

COD: 14 ANNI A CHI IMBROGLIA!

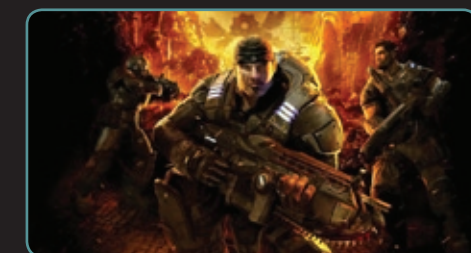
Ban di quattordici anni per chi imbroglia a Modern Warfare: è la singolare strategia adottata da **Activision** per contrastare i **cheater**. La **software house** ha deciso di punire i trasgressori con 5000 giorni di sospensione dai server di gioco. A conferma della decisione arriva la testimonianza di **Robert Bowling** di **Infinity Ward, che** ha pubblicato su **Twitter** un'immagine interessante che testimonia l'esistenza di questo "ergastolo". Bug user: fate attenzione!

DIVENTA FREE TO PLAY IL TITOLO SVILUPPATO DA K2!

APB: IL RITORNO A FEBBRAIO!

All Points Bulletin sta tornando in scena: dopo la prematura chiusura dei server, il gioco sarà ufficialmente riaperto a partire dal 10 Febbraio. Esattamente come è accaduto per numerosi **MMO**, sarà introdotta la formula del **free to play**, in modo da riscuotere più interesse tra gli utenti. Inoltre sarà pubblicata nei negozi un'edizione intitolata **Reloaded**, che permetterà di disporre di una nuova arma, di un veicolo a scelta e numerose riduzioni in-game. Che sia la volta buona?

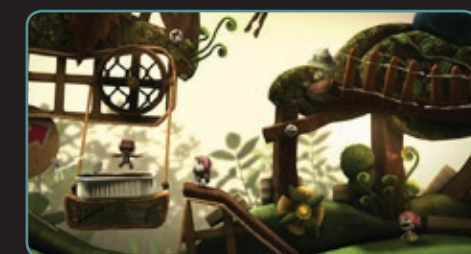
FLASH NEWS

BATTLEFIELD IN REGALO!

Electronic Arts ha deciso di premiare chiunque abbia acquistato Battlefield 3 per PS3, regalando in digital delivery... **Battlefield 1943**!

GEARS OF WAR RITORNA?

Secondo voci di corridoio, Gears of War potrebbe passare nelle mani dei **People Can Fly**, per una nuova trilogia... sulle future console!

CAPCOM DA RECORD...

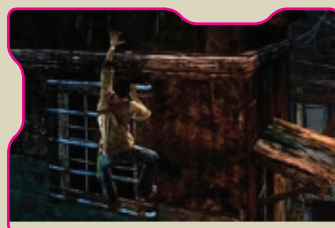
Monster Hunter per 3DS ha debuttato in Giappone con risultati record: le prime 500.000 copie sono state vendute in meno di 48 ore...

UN PIANETA SU PS VITA!

E' stato mostrato Little Big Planet Vita, titolo previsto per la nuova **console SONY**: sarà compatibile con l'accelerometro e il doppio touch!

PIATTAFORMA: PS VITA / PUBLISHER: SONY / GENERE: AZIONE - AVVENTURA / USCITA: 2012

UNCHARTED: GOLDEN ABYSS

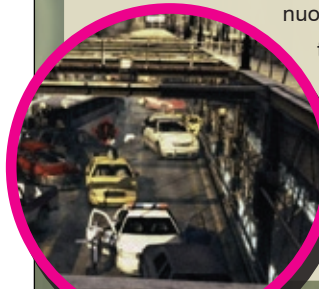
A cura di: Giovanni Vincenti

El Dorado, la flotta delle navi perdute di Marco Polo e la fatidica Atlantide del deserto sono solo alcune ambientazioni e tesori che hanno visto protagonista **Nathan Drake**, assiduo avventuriero spinto dalla voglia di scoprire l'ignoto, l'impossibile e l'inarrivabile. Tutte caratteristiche che torneranno in questo nuovo **Uncharted: Golden Abyss**, prequel per **PS Vita** del primo capitolo rilasciato su **PS3**. **Nathan** si troverà a fare i conti con una sua vecchia conoscenza, **Jason Dante**, nel tentativo di far luce sull'esistenza di una città sperduta nel nord America. Dai filmati rilasciati, sembra che la modellazione poligonale e gli effetti di illuminazione dinamici potrebbero segnare il massimo raggiunto finora su una **console** portatile. Inoltre il **touch screen** permetterà di prendere parte a scontri a fuoco o a corpo a corpo, senza contare le varie fasi **platform**... Insomma, un titolo di lancio che da solo potrebbe valere la **console**!

NUOVE ANTEPRIME | SHOP ONLINE | COMMENTA | SCRIVI UN ARTICOLO

PIATTAFORMA: MULTI / PUBLISHER: UBISOFT / GENERE: SPARATUTTO / DATA DI USCITA: 2013

RAINBOW 6 PATRIOTS

A cura di: Simone Giorgi

Dopo qualche anno di digiuno e assenza dai riflettori, la serie Ubisoft firmata dallo scrittore Tom Clancy torna in campo. Nonostante la fase ancora embrionale (il titolo è previsto per il 2013), **Rainbow 6 Patriots** mostra già ottime fondamenta. Trama di spessore, interazione con l'ambiente, situazioni limite, maggiore accessibilità, nuovi sistemi d'aggiramento e grafica d'impatto sembrano gli elementi giusti che ne potranno decretare il successo. Il taglio dell'azione inoltre sembra puntare molto sul fattore cinematografico, con scene davvero ben sviluppate e dirette in maniera egregia. **Rainbow 6 Patriots** è ancora lontano, sarebbe dunque ancora presto per esprimerci... tuttavia scommettiamo fin d'ora sul suo successo. Appuntamento con la recensione... tra oltre quindici mesi!

PIATTAFORMA: PS3 / PUBLISHER: NAUGHTY DOG / GENERE: AVVENTURA / DATA DI USCITA: 2012

THE LAST OF US

A cura di: Simone Giorgi

Diciamolo chiaramente, se non fosse stato per la firma degli sviluppatori che campeggerà sulla cover del titolo, avremmo parlato di un ennesimo progetto indirizzato sul connubio virus e zombie, destinato ad ampliare una già vastissima schiera di rappresentanza. Le cose cambiano quando scopriamo che dietro al progetto si nascondono i talentuosi **Naughty Dog**, sviluppatori della splendida serie di **Uncharted**. **The Last of Us** ci metterà al cospetto di un virus derivato da funghi **Cordyceps**, che metteranno in ginocchio l'umanità. La civiltà regredisce, la popolazione è costretta in claustrofobiche aree di quarantena e a subire durissime leggi emesse per limitare i danni... Restate sintonizzati per le prossime notizie ed indiscrezioni!

NUOVE ANTEPRIME | SHOP ONLINE | COMMENTA | SCRIVI UN ARTICOLO

REVIEWS SVILUPPO: UBISOFT / PUBLISHER: UBISOFT / GENERE: AVVENTURA / GIOCATORI: 1 - 2

TINTIN: IL SEGRETO DELL'UNICORNO

DAL CINEMA... ALL'AVVENTURA SU CONSOLE!

RECENSIONE completa A cura di: **Simone 'Cloud' Giorgi**

Riportato in auge dal sempreverde Steven Spielberg grazie ad una buona trasposizione cinematografica, l'opera di **Georges Remi**, **Tintin** sbarca anche sulle nostre **console** casalinghe per diffondere il suo spirito avventuriero. **Il Segreto dell'unicorno** fa riferimento alla solida scrittura cinematografica e ci trasporterà alla ricerca di un fortunato tesoro, da raggiungere attraverso il rinvenimento di tre preziose pergamene, sullo sfondo di ambientazioni favolose come la nave del capitano **Haddock**, il deserto del **Sahara** e la splendida città di **Bagghar**. Il titolo si rivolge principalmente ad un pubblico giovane: il gameplay risulta decisamente semplice e altrettanto intuitivo. Comandi elementari e risposte immediate del pad fanno di questo gioco un esempio di semplicità e spensieratezza che combaceranno con i desideri dei più piccoli. Il comparto grafico è ben colorato, ma ovviamente lontano dalle ultime meraviglie tecniche. Consigliato dunque ai più piccini e a chi volesse fare un regalo sicuramente gradito a qualche giovane avventuriero!

DISPONIBILE ANCHE PER: PC, XBox 360, Wii, iOS, Android

Voce	Voto	Note
Grafica	60	+ Colorata e ispirata... - ...ma decisamente elementare!
Giocabilità	55	- Essenziale e semplice... - A volte troppo imprecisa!
Sonoro	80	+ Buono il doppiaggio! + Musiche sempre all'altezza!
Longevità	65	- Modalità singola non complessa! - Avventura piuttosto breve...
GLOBALE	60	

COMMENTA · COLLABORA · BUY NOW! · SITO WEB

REVIEWS SVILUPPO: VOLITION / PUBLISHER: THQ / GENERE: AZIONE / GIOCATORI: 1 - ?

SAINTS ROW: THE THIRD

BATTERE LA CONCORRENZA... CON LA FOLLIA!

RECENSIONE completa A cura di: **Emanuele 'Dante' Giorgi**

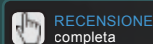
Scontrarsi con avversari duri non è impresa semplice e il tentativo di Saints Row di affrontare un mostro sacro come GTA non si può considerare una scommessa facile da vincere: in pochi avrebbero puntato sul titolo **THQ**, eppure quest'ultimo è riuscito nell'intento di conquistare una vasta schiera di fan pronti a rinunciare alle avventure **Rockstar**. In questo nuovo episodio, un gruppo di criminali pesta i piedi ad una gang troppo importante e per questo viene esiliato in una nuova città: noi vestiremo i panni del leader dei criminali e il nostro scopo principale sarà quello di riconquistare il potere perso... Preparatevi ad uno **story mode** assolutamente trash: sarà necessario raggiungere la destinazione di ogni missione ma, al traguardo, può succedere di tutto: capiterà, ad esempio, di trovare un omino che parlerà unicamente tramite un microfono dorato, che ci chiede di surfare su un astronave... E il gioco garantirà scene di pura azione mista ad elementi **FPS**. Purtroppo è discutibile la scelta di eliminare quasi del tutto il sistema di copertura, che danneggia tanto il giocatore quanto la **CPU**, che già non brilla per l'**IA**. Di sicuro è un'ottima alternativa nel campo dei **freeroaming**, peccato però che i ragazzi **Volition** non siano riusciti a portare il proprio titolo nell'**Olimpo dei Videogames**...

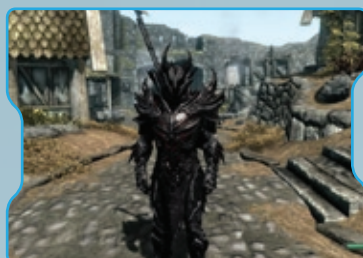
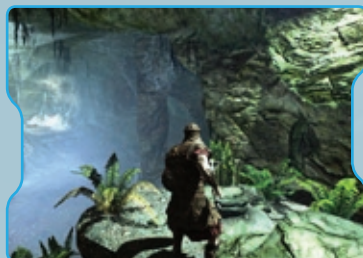
DISPONIBILE ANCHE PER: PC, XBox 360

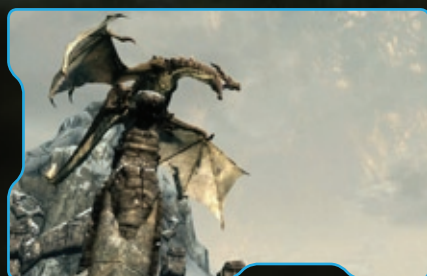
Voce	Voto	Note
Grafica	75	+ Effetti molto buoni... - ...ma per il resto è sufficiente!
Giocabilità	80	+ Originale e divertente! - A volte è monotono...
Sonoro	90	+ Grandi musiche! + Doppiaggio vincente!
Longevità	87	+ Miriadi di missioni... + ...e poi arriva il multiplayer!
GLOBALE	80	

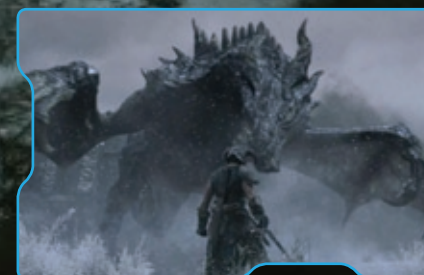
COMMENTA · COLLABORA · BUY NOW! · SITO WEB

THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM

ACCADE UNA VOLTA SOLA... OGNI MILLE ANNI!

RECENSIONE completa A cura di: **Valerio 'Riddick95' Turrini**

Il mercato dei GDR è forse il più difficile da conquistare nel panorama videoludico, ma la serie **The Elder Scrolls** è sempre riuscita a soddisfare il pubblico più esigente. E dopo aver viaggiato nelle mastodontiche e suggestive lande di **Oblivion**, con ambientazioni che spaziavano dai laghi ai mari, dalle montagne alle vaste pianure, arriva finalmente il gioco più atteso dagli avventurieri virtuali di tutto il mondo: parliamo di **Skyrim**, titolo che promette di mantenere tutti i punti a favore dei precedenti prodotti e di aggiungere persino migliorie... Preparatevi: stiamo per andare a conoscere il probabile candidato **GOTY** del 2011!

In **The Elder Scrolls V** impersoneremo l'ultimo discendente imperiale dei **Sangue di Drago** nella regione di **Skyrim**, un **Dovahkiin**. Tutte le vicende sono ambientate 200 anni dopo gli avvenimenti di **Oblivion**, in un tempo in cui la guerra imperversa e i secessionisti di **Ulfric** combattono per la liberazione dall'**Impero**. Nelle vesti di un **Dovahkiin**, catturato per errore e condannato a morte, saremo salvati da un dragone nero, che ci permetterà di fuggire e intraprendere un viaggio alla scoperta dei misteri che circondano queste creature leggendarie...

Dopo questo approccio obbligato, ecco che **Bethesda** ci mette in mano la vita di un vero continente: **Skyrim** è popolata razze diverse, piena di vita anche negli antri più lontani degli agglomerati. Incontreremo cacciatori, viaggiatori, saggi o persone smarrite durante passeggiate, anche nelle foreste più sperdute del mondo ricreato.

Come sempre ci sono le varie gilde, che ci indirizzeranno verso le missioni secondarie e, certe volte, anche direttamente collegate alla **main quest**. Al contrario di **Oblivion**, le missioni secondarie mantengono una coerenza reale, senza far sentire troppo il distacco tra le diverse fazioni e con la quest principale. In questo modo, ci sembrerà di giocare sempre guidati da un obiettivo storico e ciò comporterà delle scelte.

Le novità nel **gameplay** cambiano per molti versi i fondamenti di gioco. Niente più scelta delle classi e avanzamento delle *skill* automatico: la scelta della razza è di grandissima importanza, in quanto ciascuna si differenzia per abilità nella magia e nel combattimento. A sostituire le classi è stato implementato un sistema di 18 skill, che possono essere migliorate una ad una proseguendo nei 75 livelli di gioco.

L'impatto visivo è spettacolare, con vallate innevate, specchi d'acqua ghiacciati e boschi fitti, ma nel dettagli si notano **texture** poco definite e delle ombre poco perfezionate. Purtroppo la recitazione dei personaggi lascia a desiderare, con espressioni impassibili persino davanti a catastrofi imminenti... Ma a parte queste piccolezze, **Skyrim** si conferma come una pietra miliare dei **GDR**: se amate il genere non pensateci un attimo, il titolo **Bethesda** non vi deluderà!

DISPONIBILE ANCHE PER:
PC, PlayStation 3

COMMENTA | COLLABORA | BUY NOW!

Voto	
Grafica	93
Giocabilità	93
Sonoro	97
Longevità	98
GLOBALE	96

Grafica 93
+ Scenari davvero incredibili!
- Qualche texture migliorabile...

Giocabilità 93
+ Comandi ottimi!
+ Difficoltà bilanciata!

Sonoro 97
+ Colonna sonora epica!
+ Doppiaggio ottimo!

Longevità 98
+ La vita sociale finisce...
+ ...per 350 lunghissime ore!

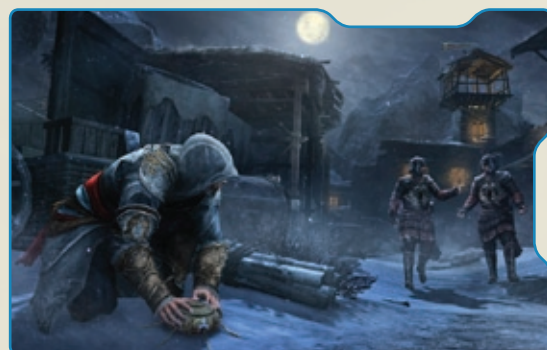
GLOBALE 96

SITO WEB

ASSASSIN'S CREED: REVELATIONS

IL RITORNO DI EZIO: DESTINAZIONE BISANZIO...

RECENSIONE completa A cura di: **Davide 'Bigboss87' Begni**

Rieccoci qui, un anno dopo l'ultimo episodio della serie uscita, nei panni di Ezio Auditore da Firenze. Il nuovo capitolo della fortunata saga **Ubisoft** è ambientato questa volta a **Bisanzio** (Costantinopoli) nel 1511, circa dieci anni dopo rispetto alle avventure narrate in **Brotherhood**. Precisiamo sin da ora che, non essendo un vero sequel ma un secondo capitolo "potenziato", **Revelations** non porta di certo grande innovazione alla saga ma assicura risposte e nuove domande per i fan degli *Assassini* di **Ubisoft**. La città in cui si svolgono le vicende è contesa dalle fazioni dei **Templari**, **Ottomani**, **Giannizzeri**, a cui si aggiunge la *Confraternita degli Assassini* guidati dal protagonista. **Ezio** si reca a **Masyaf** in modo da trovare informazioni sull'antenato **Altair**. A livello di gameplay, da **Brotherhood** vengono mutuati il reclutamento ed addestramento degli *Assassini* ed il loro invio in missioni per il **Mediterraneo**. Le novità non sono troppe né sconvolgenti, ma sicuramente sono ben gradite per accompagnarci attraverso la trama del gioco senza cadere nella monotonia. Innanzitutto è bene citare il rampino, utile sia per "agganciarci" meglio ai tetti e sia per spostarci rapidamente sopra a delle corde sparse per la città. Ancora più importanti sono le bombe: è possibile costruirne di vari tipi, letali o utili a distrarre le guardie. E' presente una componente **multiplayer**, basata sull'acclamata modalità online già presente nel capitolo precedente, che presenta due nuove modalità: **Deathmatch**, in cui risulta fondamentale confondersi tra la folla, e **Assalto al manufatto**, che non è altro se non un classico **Cattura la bandiera**. Per quanto la grafica sia ottima, restano sempre presenti dei piccoli cali di **frame-rate** e vistoso **tearing**, specialmente nelle scene affollate o ammirando i meravigliosi panorami. Ma a parte i piccoli difetti, è uno dei migliori giochi di questo fine 2011. E scusate se è poco!

DISPONIBILE ANCHE PER:
PC, XBox 360

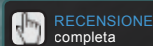
COMMENTA
COLLABORA
BUY NOW!

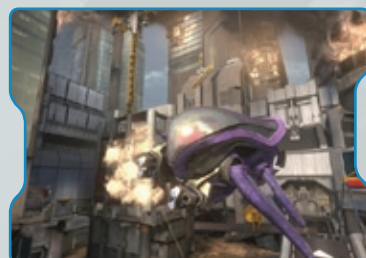
Grafica 85	**Giocabilità 85**
+ Bisanzio è suggestiva...	+ Collaudata e migliorata...
- ...ma framerate basso e tearing!	- Collisioni non al top...
Sonoro 90	**Longevità 80**
+ Soundtrack d'atmosfera!	+ Dieci ore e rigiocabilità...
+ Doppiaggio intrigante!	+ Multiplayer vincente!

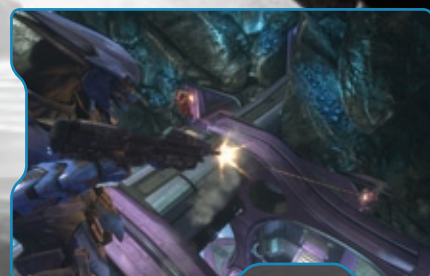
GLOBALE 85

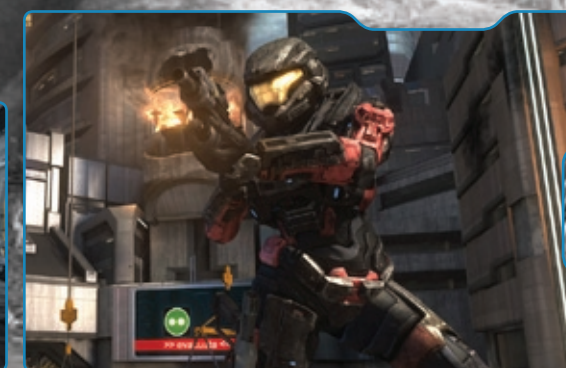
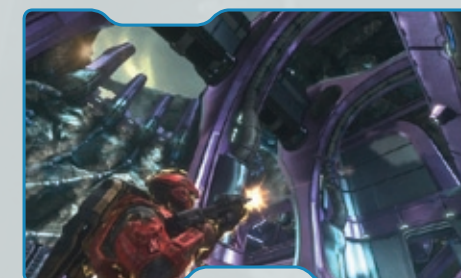
SITO WEB

HALO: COMBAT EVOLVED ANNIVERSARY

DIECI ANNI DI GUERRA... IN UN SOLO SWITCH!

RECENSIONE completa A cura di: **Simone 'Cloud' Giorgi**

Che la saga di Halo abbia segnato il mondo degli FPS di ultima generazione è un dato consolidato: dieci anni fa, nasceva una nuova icona destinata a restare nella storia, quel **Master Chief** che ha saputo conquistare una fetta di pubblico enorme. Il primo capitolo della serie si rivelò l'apripista per un successo planetario dalle cifre strabilianti, capace di registrare record assoluti anche sul fronte del **multiplayer online**. E **Halo: Combat Evolved Anniversary** non si rivela importante solo come riedizione, ma segna anche un altro particolare passaggio, ovvero il cambio sviluppatori: i **343 Industries**, infatti, hanno ufficialmente preso il posto del talentuoso team **Bungie**...

Novità principale è la possibilità di passare, con la sola pressione di un tasto, dalla veste grafica attuale a quella passata. Il tutto sarà attuabile in qualsiasi momento del gioco, quindi avremo la possibilità di ammirare il passo temporale in ogni istante e in ogni situazione proposta: si rivela emozionante ammirare, momento per momento, l'effettiva miglioria apportata all'impianto estetico complessivo, con effetti di luce, texture e modelli poligonali ereditati direttamente da **Halo Reach**...

Le novità comunque non finiscono qui… il titolo propone la medesima *story line* del suo antenato, ma impreziosendola con dialoghi e cut-scene nuove di zecca. Inoltre, durante l'avventura avremo modo di scoprire l'introduzione dei nuovi terminali, in grado di svelare ulteriori dettagli sulla trama (tramite scene in **CG**), e dei teschi, che permettono di giocare l'avventura con ostacoli ed extra. Altra novità introdotta è la possibilità di giocare la storia in modalità **cooperativa online** con un amico, fattore unico per godersi il titolo in compagnia. Il gioco propone inoltre il classico comparto **multiplayer**: lo stampo è quello di **Halo Reach**, ma alcune caratteristiche sono state riviste.

Troveremo quindi armi ricalibrate per avvicinarsi al vecchio **gameplay** e mappe ispirate alle glorie del passato. Certo, si poteva riproporre il sistema multi riportandolo alle origini, che per alcuni snaturano eccessivamente l'esperienza ammirata in precedenza. Personalmente avrei preferito un totale ritorno al passato, tuttavia le soluzioni adottate nell'ultimo episodio **Bungie** sono assimilabili e comunque ben implementate. Da segnalare inoltre la riproposizione di alcune splendide mappe, su tutte **Beaver Creek** e, direttamente dal primo episodio, **Damnation**! Oltre al classico **deathmatch** e **team dethmatch** e altre soluzioni classiche, per non farsi mancare nulla è presente la modalità **Firefight**, la soluzione orda già ammirata in **Halo 3: ODST**.

Halo: Combat Evolved Anniversary si presenta come un'ottima riedizione del primo glorioso capitolo, ovviamente in salsa **HD**. Il titolo **343 Industries** tuttavia non si limita ad un semplice **upgrade** grafico, ma introduce alcuni elementi non proprio trascurabili. Non aspettatevi però una rivisitazione che stravolgerà il concetto della serie, ma prendete in considerazione l'acquisto del titolo solo se siete veri fan o vorrete ripercorrere la prima, splendida, opera della saga.

IN ESCLUSIVA PER: XBox 360

COMMENTA | COLLABORA | BUY NOW!

Voce	Voto	Note
Grafica	80	+ Completamente ridisegnata... + ...e in alta definizione!
Giocabilità	85	+ Vecchio stile in singolo... - ...stile Reach in multi!
Sonoro	82	+ Musiche immersive... + ...e buoni effetti di distruzione!
Longevità	90	+ Modalità storia intrigante... + Qualcuno ha detto multiplayer?

GLOBALE **80**

SITO WEB

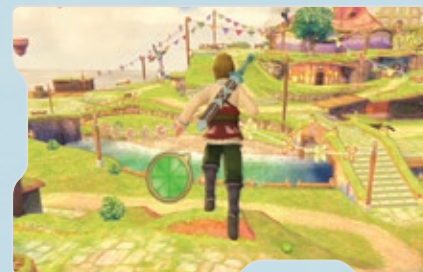
THE LEGEND OF ZELDA: SKYWARD SWORD

LA SAGA PIÙ BELLA DI TUTTI I TEMPI E' TORNATA!

RECENSIONE completa

A cura di: **Emanuele 'Dante' Giorgi**

Link ha segnato la storia di moltissimi videogiocatori, traghettandoci in mondi dipinti con straordinaria maestria e senso scenico, attirandoci in vorticose avventure che mai hanno deluso o lasciato scontenti. **Zelda** è dunque sinonimo di qualità artistica e questo **Skyward Sword** riesce a non essere da meno pur apportando qualche modifica strutturale non indifferente. Non poteva mancare l'incipit che da sempre fa da sfondo alle storie dell'inesauribile **Link**: **Zelda** deve esser salvata e il nostro eroe è pronto a tutto per farla tornare a casa, anche solcare i cieli del nuovo mondo ricreato, **Skyloft**. Un'ambientazione che si svilupperà sopra le nuvole, ma non per questo priva delle normali architetture che avremmo ammirato se ci fossimo trovati a terra. **Skyloft**, infatti, ci darà occasione di visitare Bazar, palestre, conoscere abitanti del luogo e cominciare ad apprezzare ai comandi sviluppati. Il mondo di gioco è diviso sostanzialmente in tre grandi parti, anche se si sviluppa, rispetto ai precedenti episodi, in maniera meno profonda e con minor spazio per l'esplorazione autonoma, con una guida diretta verso i punti di svolta. La vena creativa degli sviluppatori si è concentrata sulla spettacolarizzazione dell'azione, coadiuvata da un sistema di controllo preciso e coinvolgente. **Link** sarà dunque mosso dai nostri movimenti con le braccia e i sensori di spostamento risponderanno in maniera quasi sempre ottima. Il gameplay di **Skyward Sword** ci regala dunque il giusto mix tra azione e fase logica, dandoci occasione di gustarci aspetti diversi, ma allo stesso modo convincenti in un colpo solo.

La longevità del titolo non vi porterà via più di 30 ore di gioco: un quantitativo in linea con la serie e decisamente sufficiente. **Skyward Sword** è uno dei migliori titoli della serie, accanto **Ocarina of Time.** Ancora una volta, **Nintendo** non delude... Applausi!

IN ESCLUSIVA PER: Nintendo Wii

COMMENTA | COLLABORA | BUY NOW!

Voce	Voto	Commenti
Grafica	87	+ Una grandissima poesia... / - ...con qualche limite tecnico!
Giocabilità	90	+ Motion Plus ottimo! / + Fasi action davvero perfette!
Sonoro	94	+ Da applausi... / + ...e ancora applausi!
Longevità	90	+ Trenta ore di gioco... / + ...e poi ci sono le Sub-Quest!

GLOBALE 90

SITO WEB

FLASHREVIEWS

Publisher: EA Games / **Genere:** Sparatutto - FPS / **Giocatori:** 1

CRYSIS

GLOBALE ▶▶▶ **8.5**
In tempo di crisi... Crysis!

Crysis rimane in tutto e per tutto tale alla versione PC, a parte chiaramente il minor dettaglio grafico e la semplificazione delle meccaniche di gioco e dei comandi, in linea con **Crysis 2**. Da rimarcare, la mancanza del **multiplayer**, anche se il vero fulcro di questa pietra miliare è sempre stata la modalità a giocatore singolo. Consigliatissimo a chiunque non abbia provato il titolo originale, considerato anche il prezzo budget per il download. Attualmente è disponibile solo in **digital delivery** su **PlayStation 3** e **Xbox 360**.

Publisher: Microsoft / **Genere:** Sport / **Giocatori:** 1 - 4

KINECT SPORTS: SEASON 2

GLOBALE ▶▶▶ **7.5**
Qalche sport... poco import!

Kinect Sports: Season 2 è sicuramente un buon titolo, considerando la scarsa scelta delle opzioni disponibili su **Kinect** e la scarsa qualità generalizzata. E' un peccato però che nel pacchetto degli sport selezionati, quelli della **Rare** non siano riusciti nell'intento di garantire una rosa di discipline del tutto convincente. Da consigliare comunque agli sportivi pronti ad interagire con l'immenso mondo di **Xbox Live**.

Publisher: Wargaming.net / **Genere:** Simulazione / **Giocatori:** 1 - 30

WORLD OF TANKS

GLOBALE ▶▶▶ **7.5**
Carro armato, sempre amato!

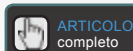
World of Tanks risulta un simulatore di carro armati dallo stampo arcade, ma completo sul lato gestionale. D'altra parte la grafica e la fisica del gioco non sono sufficienti per lo **standard** a cui ci ha abituati l'industria videoludica, anche quella che produce giochi **indie**, **casual** e **free to play**. A compensare le carenze tecniche ci sono un sonoro di livello ed un **gameplay** di facile intuizione, perfetti per quello che il gioco vuole offrire, soprattutto considerando che il titolo è giocabile gratuitamente. Per i fan del genere!

SPECIALE

Servizio attivo solo nel PDF DI GAME - (Clicca per scaricare)

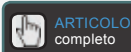
COASTER RACER 2 - CLICCA SU 'PLAY' PER INIZIARE A GIOCARE!

RADEON: PREZZI E DETTAGLI PER LA SERIE HD 7000!

Due schede basate su architettura Next-Generation per il settore high-end...

Nelle ultime settimane ci sono stati moltissimi i rumors riguardo il lancio delle nuove schede video **Radeon HD 7000**. Le ultime informazioni disponibili permettono di farsi un'idea su quale saranno i prezzi di lancio delle nuove proposte targate **AMD**. Per il settore high-end, saranno disponibili due nuove schede video basate su architettura **Next-Generation Core**: le schede, **Radeon HD 7970** e **HD 7950**, saranno equipaggiate rispettivamente con **GPU Tahiti XT** e **Tahiti Pro**, **3GB** di memoria **VRAM**, interfaccia delle memorie a 384bit e saranno disponibili, probabilmente, con prezzo di lancio di 370 e 300 Euro. Per quanto riguarda la fascia di mercato medio-alta, troviamo le soluzioni **Radeon HD 7870** e **HD 7850**, caratterizzate da **GPU Pitcairn** e un prezzo di lancio che si attesterà rispettivamente su 222.8 e 148 Euro. Appuntamento al **CES 2012** per la presentazione completa...

■ **A cura di Carlo Panceri - Centerzone.it**

LA TASTIERA PER DISPOSITIVI MOBILE

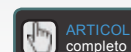
Da Microsoft, la soluzione per scrivere ovunque!

Lavorare sui dispositivi mobile non è sempre facile, soprattutto se si è costretti a utilizzare il **touch-screen** per digitare molto testo. **Microsoft**, pensando proprio a chi ha questa esigenza, ha iniziato la commercializzazione della sua tastiera **Bluetooth Mobile Keyboard 5000**. Può essere utilizzata anche su computer da **desktop**, **laptop** e utenti **Mac**, ha una **Comfort Curve** ergonomica progettata per permettere lunghi periodi di scrittura. La tastiera ha uno spessore di appena 1,90cm, che la rende facilmente trasportabile. Per funzionare necessita di due batterie alcaline... semplice ed efficace!

IPAD 3 NEL 2012

Forse pronto per febbraio...

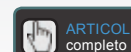
E' quasi certo che iPad 3 integrerà un display con capacità risolutive molti simile al retina display adottato da **iPhone 4/4S**. Secondo l'analista di **DisplaySearch**, **Richard Shim**, *"la produzione è stata già avviata"* e riguarda schermi da **2048×1536 pixel** da quasi 10 pollici. Saranno tre i produttori: **Samsung**, **Sharp** e **LG**. Secondo **Shim** è verosimile che la commercializzazione di **iPad 3** possa avvenire già per la fine di febbraio 2012.

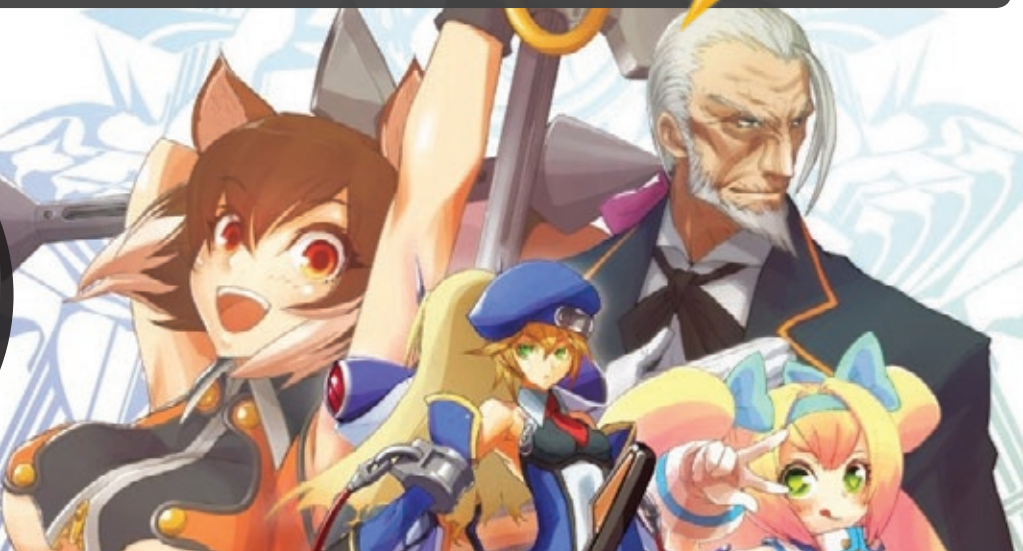
SITECOME: 2 TERA IN TV...

Un hard disk per riprodurre su schermo tutto il proprio catalogo multimediale...

Sitecom ha ampliato la linea Smart Living con il lettore multimediale MD-272 HDD TV Media Player 2TB, dispositivo che consente di riprodurre sulla **TV** i contenuti multimediali digitali quali film, musica e foto. Con il lettore **MD-272** ciascun utente può accedere al proprio catalogo multimediale archiviato in rete o sul disco rigido integrato. Grazie alla capacità di archiviazione di circa 640.000 foto digitali, 32.000 ore di musica e 500 film da due ore, l'**hard disk** da **2 TB** offre spazio a sufficienza per ospitare l'intero catalogo multimediale della maggioranza degli utenti. Il lettore **HDD TV Media Player 2TB** supporta la qualità **Full HD** (1080p) ed è in grado di riprodurre i formati multimediali più diffusi: la soluzione ideale per chi vuole coniugare la praticità alla semplicità d'uso di una tv.

■ **A cura dello Staff di PCSelf.com**

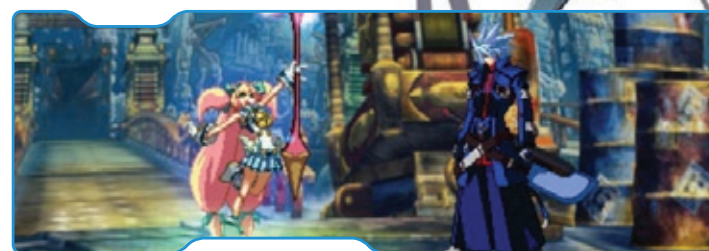
INTEL PREMIA LA SCHEDA P9X79 DI ASUS!

Certificazione Extra Memory Profile ottenuta grazie alla RAM da 2400 MHz

Dopo il successo riscosso dalla serie di schede madri basate sul **chipset X79**, **ASUS** conferma il suo impegno con un riconoscimento ufficiale: la **P9X79 DELUXE** è infatti la prima **motherboard** per **Socket LGA 2011** ad aver ricevuto la certificazione **Intel® Extreme Memory Profile**, grazie alla sua **RAM** a 2400 MHz. Un dato positivo, proprio mentre un altro modello **ASUS**, la **ROG Rampage IV Extreme**, ha stabilito l'attuale record di velocità **RAM** su piattaforma **X79**, ovvero i **2700 MHz**: un risultato ottenuto grazie alle tecnologie di **overclocking**. Per gli utenti questo significa una sola cosa: sempre maggiore velocità...

■ **A cura dello Staff di HwGadget.com**

BLAZBLUE: CONTINUUM SHIFT 2

SE IL 3DS DIVENTA TEATRO DI FURIOSE BATTAGLIE!

RECENSIONE completa — A cura dello staff di **GameStorm.it**

I **picchiaduro 2D negli ultimi anni sono stati ampiamente rivalutati dal mercato: dopo una lunga fase di 'oscurantismo'**, anche a causa del **gameplay old style**, sono tornati alla ribalta sulle principali piattaforme: **Street Fighter** e **Mortal Kombat** hanno dimostrato che titoli come questi possono ancora essere inossidabili. Ed eccoci dunque a parlare di un'altra serie che ha saputo riscuotere un grande successo: **BlazBlue Continuum Shift** è il nuovo capitolo di **BlazBlue: Calamity Trigger** con l'aggiunta di un incredibile numero di contenuti, tra cui personaggi e fasi di battaglia, modalità di gioco, un training mode rinnovato con l'inserimento del tutorial e una trama arricchita di ben 28 plot narrativi, disponibili sia in inglese che in giapponese. Inoltre questo sequel promette di essere una piacevolissima sorpresa per tutti, principianti e non, grazie alle trecento prove di abilità del **Challenge Mode** e l'inserimento del **Beginner Mode**, che permetterà anche ai meno esperti di mettere alla prova le proprie abilità. Se state cercando un **beat'em up** della vecchia scuola che possa fare al caso vostro... allora non vi resta che attendere la release ufficiale del gioco!

IL TRONO DI SPADE

DAL CAPOLAVORO DI MARTIN ALLA SERIE TV!

RECENSIONE completa

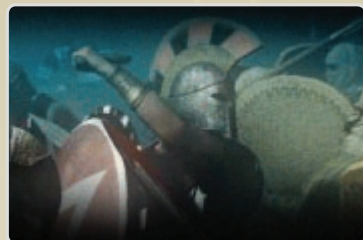
A cura di: **Mario 'Flywas' Moschera**

Chiudiamo l'anno in bellezza, miei intrepidi, con la più recente tra le produzioni griffatte HBO. Sì, perchè alla vigilia di questo Natale, che pure regala qualche spettacolo sullo schermo d'argento non propriamente in grado di lasciare il segno, qualcosa in più lo riesce a fare la serie **fantasy** trasmessa sul canale satellitare per eccellenza. In passato, i serial televisivi sono stati davvero capaci di fare la differenza e tantissimo cinema non sarebbe lo stesso se non fosse stato per l'influenza di **Lost**, tanto per citare uno dei capisaldi. Ma è anche vero che il dopo **Lost** non è stato ancora affrontato con la grinta necessaria: forse **Falling Skies** e **Terranova** avrebbero potuto pretendere il trono. Ma è anche vero che entrambe hanno mancato del necessario affondo per uscire dalla nicchia degli appassionati si **sci-fi**. Al contrario, i colori delle grandi occasioni sembrano essere indossati alla perfezione dal serial estrapolato dalla famosa saga nata dalle pagine di **George R.R. Martin**. Ecco, vedo già alcuni di voi storcere il naso ed obiettare che un certo tipo di **fantasy** moderno altri non è se non una risciacquatura a più tinte delle pietre miliari *tolkeniane*: e fino ad un certo pnto non saprei davvero come controbattere. Quando il paragone è con la **Terra di Mezzo**, riesce davvero difficile creare un universo persistente in grado di lavorare agli stessi livelli emotivi. Eppure la saga dei **Troni** sembra esserne in grado. I personaggi, nella maggior parte dei casi, partono come macchiette stereotipate ma si evolvono con una certa costanza, assumendo una profondità non facilmente intuibile a primo achitto. Merito non proprio trascurabile della produzione **HBO** è quello di fornire un'anima ad un racconto che, per definizione, nasce corale e che vede pochi personaggi ritornare protagonisti con lo svolgere della saga,. La prima stagione, basata sui primi due romanzi del ciclo, vede l'ascesa ed il declino del clan di **Eddark Stark** (Uno **Sean Bean** che, se vogliamo, non riesce davvero ad uscire dal perdonaggio), chiamato ad essere primo **Cavaliere del Re**. Quello che più colpisce della saga è la capacità di rappresentare gli intrighi di corte ed i giochi di potere dissezionandoli con una logica fredda e spietatata. Paradossalmente, in un mondo popolato da metalupi e cuccioli di drago, trovarsi di fronte ad una simile profondità ed introspezione lascia quasi senza fiato. Intendiamoci, grandi scene di azione pervadono le ambientazioni: ma quello che più colpisce allo stomaco è proprio la dimensione squisitamente umana che rendere il dramma credibile. Fermiamoci a dissertare invece sulle ambientazioni, che spaziano da lande desolate,del sud, a muri di ghiaggio, al nord: sul piano squisitamente televisivo la resa è perfetta. Se proprio si deve trovare un difetto è l'eccessiva quantità di sesso, difetto che affligge anche la fonte originale. E in molti casi questa scelta sembra trascendere nella pigrizia. Che in una saga di questo genere non dovrebbe neppure trovare lo spazio di essere nominata. Perchè gli intrighi ci assetano e ci lasciano chiedere di più. E. In fin dei conti, *l'inverno è alle porte*. Punto. ■

OLD MYTHOLOGY

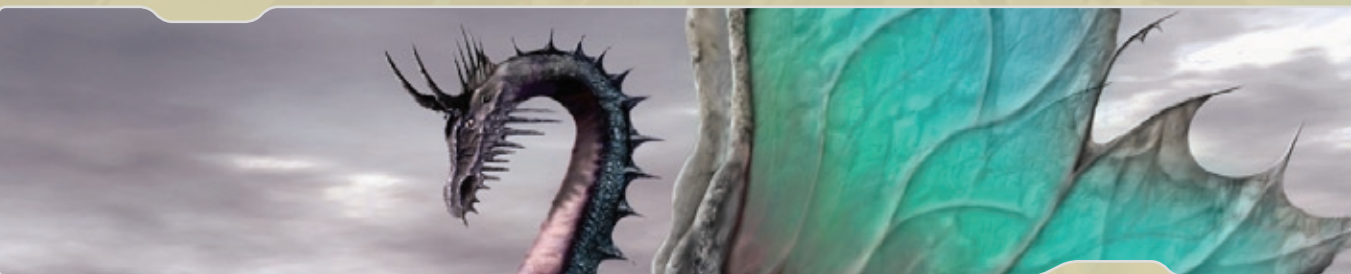
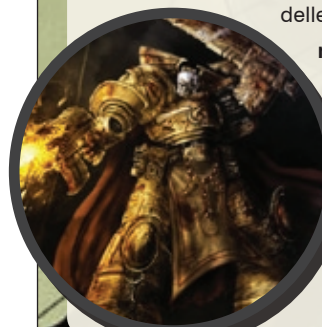
IL FASCINO SENZA TEMPO DEGLI DEI!

RECENSIONE completa A cura di: **Thorwald** - Staff di **GDR-Online.com**

Grecia: ci troviamo nel IV secolo avanti Cristo. Guerre tra Polis per il dominio del territorio ellenico e l'Ellesponto si alternano a conflitti divini. **Centauri** e **Minotauri** si ritagliano uno spazio nel territorio greco mentre le amazzoni continuano le loro lotte per conto di **Artemide**, affiancando la **Polis Spartana** contro **Athene** e **Tebe**. Infine Atlantide risorge dalle acque per volere divino dopo esser stata celata agli occhi mortali per interi lustri. E' in quest'ambientazione che noi ci apprestiamo ad aprire l'**Home Page** di **Old Mythology**, **GdR** unico nel suo genere. Caratteristica principale è la presenza di un "diario", una sorta di scheda secondaria dove i giocatori possono pubblicare pensieri, immagini, come una sorta di blog interno ma sempre **on-game**. La mappa di gioco è ben sistemata, con diverse icone differenti per ogni locazione. E' presente inoltre una doppia barra laterale su cui sono riportati i Pg che si trovano in quel determinato luogo e le diverse caratteristiche del proprio personaggio. Solitamente si consiglia di recarsi immediatamente alla **Locanda** dove poter giocare con i primi **PG** e dare inizio alle interazioni, oltre a controllare le bacheche al **Monte Olimpo** con cui gli **Dei**, i **Regnanti** e i comuni **polites**, fanno sentire la loro voce. Se amate i miti, questo è il gioco che fa per voi!

SITO WEB Clicca Qui

L'ERESIA DI HORUS

ARTICOLO completo A cura di: Garethdrake

Con l'arrivo in italia di Dark Heresy molti giocatori di ruolo si sono interessati al ciclopico background di Warhammer 40.000: e tra le saghe di grande interesse bisogna menzionare sicuramente **The Horus Heresy**. Questo ciclo di racconti, che presenta numerosi volumi, racconta uno dei tasselli più importanti nella storia dell'**Imperium** di **Warhammer**: i tragici eventi che portarono metà delle legioni di **Space Marines** a votarsi al caos e a ribellarsi all'**Imperatore dell'Umanità**. Alcuni libri trattano eventi particolari come la Caduta di **Prospero**, oppure si concentrano su personaggi secondari, come **Fulgrim** o il **Capitano Garro**: insieme formano una grande composizione che amplia e descrive il background imperiale, ottimo sia per gli appassionati che per i novizi di questo spettacolare mondo. Disponibile attualmente solo in lingua inglese, questa saga è davvero un valido un connubio tra giochi di ruolo... e letteratura!

DRAGON RING

ARTICOLO completo A cura di Nadir

Chimerae Hobby Group ci propone due nuovi lavori: i manuali Dragon Ring e Quickstarter per la serie Dragonbound. Il primo è un modulo studiato soprattutto per i giocatori, introducendo il lettore alla scoperta di un nuovo modo per creare una campagna avvincente e piena di sfide, che ha come tema principale i draghi. In particolar modo, come costruire un gruppo di gioco che operi sotto il patronato di un drago. Quickstarter invece si configura come un **Anello del Drago** pronto da giocare e con personaggi d'eccezione, anche se il Master e i giocatori saranno liberi di ampliare i relativi background in vista di una campagna personale.

ALICE IN STEAMLAND

DALL'OMONIMO ROMANZO... AL GIOCO DI RUOLO!

ARTICOLO completo

A cura di: **Khitan Darkstar**

Alice in Steamland è un manuale di 196 pagine, formato A5, con copertina non cartonata, in bianco e nero. Contiene un buon numero di immagini la cui qualità varia da scelte suggestive a illustrazioni più difficili da interpretare. Come sistema non è affatto complicato: si usano D10 e D5 (D10 divisi per due) e per la maggior parte dei tiri bisogna sommare le proprie abilità al tiro del dado e superare una certa soglia decisa dal **Macchinista** (che sarebbe il **DM**). Per i tiri contrapposti (combattimenti, prove d'abilità, ecc…) ogni contendente somma al dado l'abilità appropriata e chi fa un risultato maggiore vince la sfida. Le avventure in **Alice in Steamland** si svolgono all'interno di questa **Steamland**, una gigantesca landa (che comprende tutta la **Gran Bretagna** ad esclusione di **Londra**) perennemente avvolta in vapori allucinogeni che, oltre che mutare le persone, le rendono in grado di modificare la realtà. Più ci si abbandona alla Vaporità più si diventa in grado di compiere azioni spettacolari, al contrario quando ci si allontana da essa cercando di basarsi sulla realtà si riesce a prendere controllo della scena, ad ignorare le azioni altrui ed a contrastare le magie. Un buon giocoe un'ambientazione suggestiva, che però avrebbe potuto esprimere meglio le proprie possibilità.

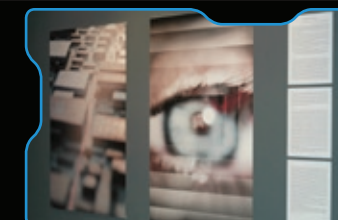
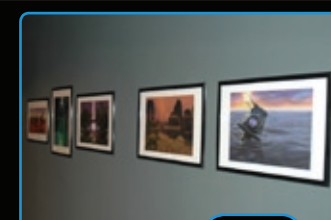
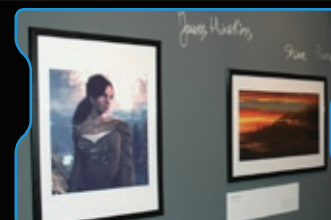
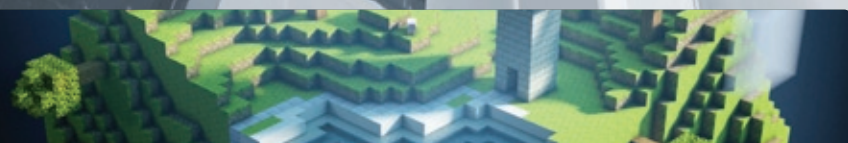
ARTE E VIDEOGAMES. NEOLUDICA

IL CATALOGO DELLA MOSTRA DI VENEZIA!

ARTICOLO Completo

A cura di **Cesare Arietti**

L'arte ha incontrato il videogioco: è questo il senso di Arte e Videogames. Neoludica, mostra presentata nell'edizione 2011 della Biennale di Venezia. Il passaggio tra gioco inteso come attività fine a se stessa e medium capace di unire realtà diverse, dal cinema alla letteratura, dalla musica alle arti visive, ha sottolineato un cambio d'interpretazione culturale che ha richiesto oltre quarant'anni. E non possiamo non accogliere con un forte interesse il catalogo della mostra, **Arte e Videogames. Neoludica**, edito da **Skira**, che racchiude questo percorso in una forma approfondita e accattivante. Volume che non soltanto affronta le tematiche principali di **Neoludica** ma che si rivela ricco di informazioni per gli appassionati, anche grazie al corredo di foto che spaziano dalla storia dei videogames agli artwork, dalle installazioni alle opere che hanno caratterizzato la mostra. Gli argomenti trattati sono molteplici: si inizia con **Italians Do It Better!!**, selezione di artisti italiani che si sono confrontati con il videogame come linguaggio e cultura, fino ad arrivare all'analisi **Storytelling, Eros e Thanatos**, dove sono rivalutati i rapporti tra scrittura del videogioco e gli insegnamenti della poetica aristotelica. Ma non mancano considerazioni sul rapporto tra reale e virtuale (**Problemi estetici attorno al videogame**) e sezioni dedicate agli autori. Un volume davvero unico e imperdibile per tutti.

SPECIALE GIOCHI - INDIE

MINECRAFT

YOU ARE THE PLAYER, THE STORY, THE PROGRAM!

ARTICOLO completo A cura di: **Nicolò 'Th0rek' Azzolini**

Minecraft: come si può recensire un titolo di questa portata? Non è per niente facile descriverlo a parole. Potremmo dire che il titolo firmato Markus Persson è un survival game incentrato sulla raccolta di risorse e il loro utilizzo nel creare oggetti e costruire edifici. È tutto qui, eppure manca qualcosa in questa descrizione, manca "l'anima" stessa del prodotto. Se dovessimo spiegare **Pacman** ad un bambino, non potremmo certamente definirlo come una palla gialla costretta a mangiare puntini bianchi di un labirinto: non esporremmo i reali fatti e conseguentemente l'ascoltatore non si sentirebbe attratto da un'icona dei videogiochi tanto importante. E' pressoché impossibile assegnare delle valutazioni numeriche a **Minecraft**: giudicarlo avrebbe lo stesso peso di una recensione di un movimento culturale, di una religione, di una moda. Al momento gli utenti registrati sono poco più di sedici milioni e cinquecento mila: un numero impressionante... e Il 24 % di loro ha persino comprato il gioco, producendo un guadagno di oltre 60 milioni di dollari. Lo spunto di partenza del suo autore è stato quello di creare un mondo "vivo", nel quale il giocatore possa sentirsi coinvolto in prima persona, realizzando un sistema in grado di fornire ad ogni partita un mondo diverso dagli altri, nel quale il giocatore è chiamato a vivere. Ecco che con un paio di click a partire dal menu principale è possibile generare un mondo casuale, ciascuno diverso dall'altro: sono presenti distese erbose, colline, scogliere, spiagge, deserti, montagne, foreste, miniere. L'esplorazione in un gioco come Minecraft è fondamentale: girando a lungo per il mondo di gioco è possibile scoprire anche casualmente rovine abbandonate, miniere infestate e villaggi. Con il tasto sinistro è possibile rompere un singolo blocco che compone lo scenario e raccoglierlo. Col tasto destro è invece possibile posizionare qualunque blocco nello scenario, in completa libertà. Visto così però, **Minecraft** sembrerebbe un gioco pacifico: niente di più sbagliato! Appena calano le tenebre della notte, la scelta più saggia risiede nel rintanarsi nel proprio rifugio in attesa dell'alba: fin dal primo giorno ogni giocatore impara ad associare il pericolo al buio, dove si annidano zombie, scheletri e ragni malvagi; i veri nemici dei giocatori sono i **creeper**, vere e proprie mine vaganti, capaci di far saltar per aria il frutto del vostro lavoro in un istante. È inutile descrivere quanto spassoso e gratificante sia esplorare un mondo sconosciuto in compagnia dei propri amici, condividendo strumenti, materiali e dando vita a qualsiasi cosa la nostra mente possa immaginare. questo "piccolo gioco" ha dato il via ad un processo di cambiamento non trascurabile: non provarlo potrebbe significare perdersi un'esperienza unica ed un un gioco che rimarrà nella storia come uno dei titoli più influenti degli ultimi anni...

i RETROGAMING | SHOP ONLINE | COMMENTA | SCRIVI UN ARTICOLO

i NUOVE ANTEPRIME | SHOP ONLINE | COMMENTA | SCRIVI UN ARTICOLO

I SITI DEL MESE

AGGIUNGI IL TUO SITO! CLICCA QUI

OGNI MESE SCOPRIAMO I SITI CHE DISTRIBUISCONO GAME!

NETIFICATION.COMULE.COM

Netification è un sito che raccoglie notizie, novità e anteprime sul mondo dei videogiochi e delle console. Le sezioni presenti sono dedicate a **PlayStation 3**, **XBox 360**, Nintendo **Wii**, **PSP** e **DS**. Ordinato e ben fatto, merita di essere aggiunto ai propri preferiti!

MININFORMATICO.ALTERVISTA.ORG

Mininformatico.Altervista.Org è un sito che riporta notizie e presenta tutoriale per usare il **PC** in modo corretto, cioè semplice e funzionale. Contiene articoli che spazianlo dalle estensioni per **Gnome** a interessanti articoli di divulgazione. Per appassionati... e per tecnici!

BOOKMARKS LE NOVITA' DEL WEB!

A CURA DI FREEONLINE.IT

FREEONLINE.it
La guida alle risorse gratuite su Internet
Se è gratis, se è su Internet, lo trovi su: www.freeonline.it

thestreamingtv.it

Per tutti coloro che cercano film da guardare direttamente via web, **thestreamingtv** si propone di ricercare e catalogare i migliori links a lungometraggi in streaming presenti su internet. Troverete anche **Serie tv** complete e **cartoni animati**, il tutto rigorosamente gratuito. Ottimo per lo svago e per chi vuole impegnare il tempo libero...

androidplaya.com

AndroidPlaya è il blog che parla di Applicazioni Android, novità, recensione applicazioni, migliori app e navigatori, **upgrade firmware**, **smartphone**, **tablet** e di tutto ciò che riguarda il mondo del robottino verde! Se state cercando informazioni su tutto quello che riguarda i nuovi dispositivi **mobile**... lo avete trovato in un click!

logotypemaker.com

LogoTypeMaker è un interessante generatore automatico di loghi. Il servizio crea automaticamente una serie di marchi dopo aver digitato semplicemente un testo scritto. Dopodiché sarà possibile editarli inserendo immagini, testi, filtri, effetti e tutto quello che viene fornito dall'apposito tool. I formati in cui salvare il lavoro sono **Png**, **Pdf** e **Zip**.

ULTIME NOVITA' | SHOP ONLINE | COMMENTA | SCRIVI UN ARTICOLO

1997 SVILUPPO: SQUARE SOFT / PUBLISHER: SQUARE SOFT / GENERE: RPG / GIOCATORI: 1

FINAL FANTASY VII

IL GIOCO DI RUOLO... PIU' BELLO DELLA STORIA!

RECENSIONE completa A cura di: **Marco 'Marco Gioletta' Gioletta**

Final Fantasy VII è molto più di un semplice gioco. É un autentico mito, uno di quei capolavori che tutti gli appassionati conoscono o hanno giocato almeno una volta nella loro vita. Ancora oggi, moltissimi fan ricordano con nostalgia questo epico capitolo della saga di **RPG** più famosa al mondo, considerato da un gran numero di persone il miglior **Final Fantasy** mai prodotto, nonchè uno dei migliori giochi di sempre. Ma cosa è stato a rendere questo titolo così speciale e ad elevarlo allo status di leggenda immortale? Nessuna immagine rende l'idea dell'impatto che questo gioco ebbe al suo rilascio meglio della gigantesca meteora che incombe minacciosa sul logo del titolo. Molti giocatori rimasero letteralmente incantati di fronte ai meravigliosi filmati in **full motion video** che costellano il gioco o davanti alle spettacolari ed epiche battaglie a base di magie, spadoni e potentissime mosse speciali. La grafica era infatti qualcosa di assolutamente unico e sbalorditivo, con magnifici sfondi, incredibili effetti di luce e animazioni superbe, in particolare quelle legate alle famose **summon**, speciali evocazioni di enormi e potentissime creature. Anche la colonna sonora di questo gioco è a dir poco sublime: chi non ricorda la dolcezza e la delicatezza del tema musicale di **Aerith**? E chi non prova dei brividi al pensiero dello stupendo brano cantato che accompagna lo scontro finale del gioco? Non c'è un solo accompagnamento che risulti anonimo o non adatto alla situazione. Ma **FFVII** è ancora molto di più: l'incredibile trama ci terrà incollati allo schermo dall'inizio alla fine, per seguire le gesta di **Cloud** e dei suoi amici. Anche il sistema di controllo e di gestione dei personaggi è uno dei migliori mai visti e permette, tramite l'uso di alcune particolari pietre chiamate **Materia**, una personalizzazione delle abilità dei personaggi praticamente totale. In più, a rendere gli scontri ancora più vari e particolari, ci penseranno i mitici **Limit Break**, potentissime mosse che i personaggi eseguirano una volta subito un certo numero di attacchi. La longevità raggiunge livelli altissimi, garantendo ore e ore di divertimento solo per completare la storia principale e mesi e mesi di avventure per chi volesse dedicarsi a scoprire ogni segreto del gioco. Infine, una menzione speciale va ai personaggi del gioco, tutti caratterizzati in maniera assolutamente impeccabile, a cominciare dal protagonista **Cloud** e dal nostro gruppo di eroi, incredibilmente carismatici ed interessanti, fino agli antagonisti principali, i diabolici e odiosi membri della **Shinra** e il misterioso **Sephiroth**. Chiunque non abbia mai giocato a **Final Fantasy VII** rimedi subito a questa imperdonabile mancanza: non se ne pentirà... per tutta la vita!

RETROGAMING | SHOP ONLINE | COMMENTA | SCRIVI UN ARTICOLO

NUOVE ANTEPRIME | SHOP ONLINE | COMMENTA | SCRIVI UN ARTICOLO

AREA FUMETTI

I nostri lettori continuano a stupirci con illustrazioni e fumetti davvero spettacolari! Ed ecco gli incredibili disegni di questo mese... complimenti!

SWAROVSKI88

RIDDICK95

i TUTTI I DISEGNI | INVIA IL TUO | VOTA | SCRIVI UN ARTICOLO